

## Böse Buben (Mauvais garçons)

Schmidt Spiele, 2000 - Un jeu de Michael Schacht  
 Traduction anglaise de Pitt Crandlemire - Traduction française : Elpadre - Ybkam  
 Un jeu de carte intelligent pour 2 à 4 joueurs, à partir de 12 ans

Dans une autre époque, dans une contrée fort éloignée, de sinistres gobelins chevauchent de cochons tentent de gagner la grande course annuelle.

Mais il s'agit d'une course plutôt spéciale, qui n'est pas gagnée par celui qui franchit le premier la ligne d'arrivée, mais par celui ou ceux encore en course à la fin. Des combats sauvages ont lieu entre les équipes de gobelins sur le dos de leurs cochons. Quiconque chute est éliminé. Aussitôt que le premier concurrent franchit la ligne d'arrivée, la course se termine. Pour les gobelins ayant terminé la course, le gain n'est pas mauvais. Mais déjà des équipages se préparent pour la prochaine course.

### But du jeu

Celui qui a le plus de Ducats après 4 courses remporte la partie

### Matériel

48 cartes de course en 4 couleurs, valant de 0 à 6 sans texte, et valant de 1 à 5 avec un texte d'action - 5 cartes ligne de départ - 4 cartes "Maître de cérémonie" (MC) - 44 cartes Ducats (dont 24x1 et 20x3)

### Préparation

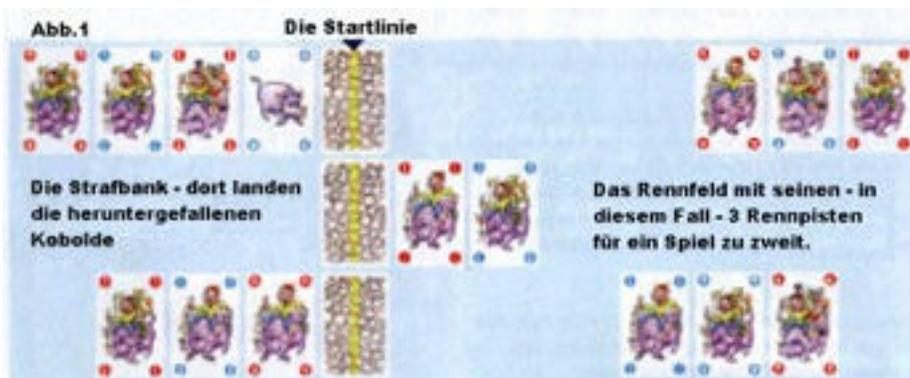
Les cartes de course sont triées par couleur. Chaque joueur prend toutes les cartes d'une couleur dans sa main. L'action inscrite sur certaines cartes n'est pas utilisée dans le jeu de base. Chaque joueur prend également 6 Ducats. Les Ducats restant sont mis ensemble pour constituer la banque. Chaque joueur conserve secret l'argent dont il dispose durant la partie. Les cartes MC sont mises de côté pour l'instant. Les cartes ligne de départ sont posées au milieu de la table, en utilisant une carte de plus que le nombre de joueurs, de telle sorte que les cartes se touchent par leur côté (voir fig.1). Elles constituent la ligne de départ et donnent, selon le nombre de joueurs, 3, 4 ou 5 couloirs de course.



### Pour simplifier:

A droite de la ligne de départ se trouve la piste de course, sur laquelle les gobelins luttent pour les points. A gauche de cette ligne se trouve la zone de pénalité où se retrouvent les gobelins éliminés.

Fig. 1



La zone de pénalité - l'endroit où vont les gobelins tombés.

La piste de course avec, dans cet exemple, 3 couloirs de course pour une partie à 2 joueurs.

La ligne de départ

### Fonctionnement (jeu de base)

Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre. Un premier joueur est désigné. Il doit placer l'une des cartes de sa main sur la piste (à droite de la ligne de départ) dans n'importe quel couloir. La première carte en course est placée directement à droite de la ligne de départ. Les cartes jouées par la suite dans ce couloir seront toujours placées directement à droite de la dernière carte placée dans le couloir. Le joueur suivant joue alors son tour. Il doit lui aussi jouer une de ses cartes dans un couloir, et ainsi de suite pour les joueurs suivants.

Dès qu'il y a 4 cartes dans un couloir, la carte qui est posée le plus à gauche est jetée hors de la course. Elle va dans la zone de pénalité, c.-à-d. elle est placée directement à la gauche de la ligne de départ de ce même couloir. Le groupe restant de 3 cartes a pris trop d'avance. Dès qu'il y a 4 cartes dans n'importe quel couloir dans la zone de pénalité, la course s'achève.

### Le positionnement des cartes

Il y a seulement une restriction pour placer les cartes : chaque nombre peut apparaître seulement une fois dans chaque couloir. La carte qui maintenant est prise de la course est également prise en considération ! Si un joueur ne peut pas jouer une carte, il doit le prouver en montrant sa main. Il saute alors son tour. Si un joueur n'a plus de cartes, il doit sauter ses tours restants dans cette course. Si tous les joueurs n'ont plus de cartes, la course finit prématurément.



### La fin de la course

Dès qu'il y a 4 cartes dans n'importe quel couloir du côté gauche de la ligne de départ (la zone de pénalité), la course s'achève et on compte les scores. Le joueur qui a joué la carte qui clôt la course obtient une carte de MC comme pénalité, qu'il pose devant lui.

### Score

Seules les cartes qui se trouvent à la droite de la ligne de départ (le champ de course) sont prises en considération pour le score. Chaque couloir est compté séparément et rapporte 3 ducats. Les nombres sur les cartes pour chaque joueur impliqué dans ce couloir sont comptés. Celui qui a la somme la plus élevée remporte le prix de 3 ducats. En cas d'une égalité, le joueur qui a le plus des cartes dans le couloir a gagné. Les joueurs ne peuvent pas gagner un couloir s'ils y ont seulement une carte zéro.

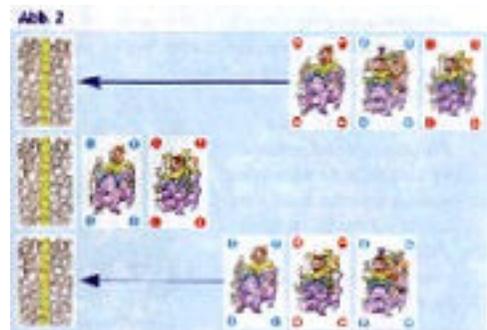
Note : Si un groupe consiste seulement en trois cartes de la même couleur, il n'est pas décomptée et ne gagne rien.

### Corruption

Les cartes dans la zone de pénalité sont éliminées après la course et sont enlevées du jeu. D'abord, cependant, les joueurs ont une occasion de récupérer ces cartes en subornant les administrateurs de course. À partir du haut et couloir par couloir, chaque propriétaire est interrogé, par ordre de cartes, pour acheter ou non les cartes éliminées. Le prix correspond au nombre de lutins dépeints sur les cartes, de 1 à 3 ducats, et est payé à la banque. La carte zéro peut être récupérée gratuitement. Ces formalités accomplies, toutes les cartes restantes dans la zone de pénalité sont enlevées du jeu. La banque ne fait pas crédit !

### Les courses 2 à 4

Pour la course suivante, les cartes dans le champ de course sont encore poussées de nouveau à la ligne de départ sans changer leur ordre (fig. 2). Alors le prochain joueur dans l'ordre dans le sens des aiguilles d'une montre commence la prochaine course. Les courses et le comptage continuent comme décrits ci-dessus. Après la 4ème et dernière course, il n'y a plus de corruption possible !



### La fin du jeu

Après le comptage de la 4ème course, les joueurs doivent payer pour les cartes de MC obtenues : pour 1 carte - 1 ducat ; pour 2 cartes - 3 ducats ; pour 3 cartes - 5 ducats ; pour 4 cartes - 8 ducats.

Si un joueur ne peut pas payer, il est automatiquement déclaré dernier. Le joueur qui a le plus de ducats gagne. Si 2 joueurs ou plus ont un montant égal d'argent, le joueur avec la somme la plus élevée sur ses cartes restantes gagne la partie.

### Fin prématurée de la course

Si aucun des joueurs ne peut jouer et que la course n'est pas encore finie, elle s'achève prématurément. Dans ce cas-ci, aucune carte de MC n'est donnée pour cette course.

### Le jeu avec le texte d'action

Les mêmes règles que le jeu de base s'appliquent. Le texte d'action sur les cartes est maintenant appliqué quand elles sont jouées. Les joueurs peuvent exécuter l'action directement après avoir posé la carte.

### Les actions en détail

**Kostenlos (Gratuité)** : Si vous finissez une course en jouant cette carte, vous pouvez rapporter n'importe laquelle de vos cartes pendant la phase de corruption sans rien payer.

**Schiebung (Greffe)** : Si vous finissez une course en jouant cette carte, vous pouvez attribuer une carte de MC d'un joueur à un autre joueur.

**Austausch (Échange)** : Si la course ne finit pas quand vous jouez cette carte, vous pouvez permuter les positions de deux cartes de la même valeur appartenant à deux joueurs différents.

**Rauswurf (Ejection)** : Si la course ne finit pas quand vous jouez cette carte une carte de 6 ou 5 est jetée hors-course et vous recevez 1 ducat de la banque (c'est également vrai si la carte qui est jetée hors de la course est à vous).

**Rängelei (Tussle)** : Si la course ne finit pas quand vous jouez cette carte, vous pouvez réarranger l'ordre de n'importe quel un groupe.



### Des conseils pour le début

Il est plus avantageux de commencer les courses avec de cartes basses parce que ce sont les premières à être jetées. N'investissez pas trop dans les dessous de table ou vous n'aurez pas plus assez d'argent à la fin pour gagner. Mais, investissez quand même dans les dessous de table ou vous manquerez de cartes à la fin.

### Exemple de score

Dans l'illustration ci-dessous (fig. 3), le joueur rouge a fini la course dans le premier couloir (4 cartes du côté gauche dans la zone de pénalité). En conséquence, il obtient une carte de MC. Dans le premier couloir, le joueur rouge a 5 points (3+2) et le joueur bleu a 5 points. Le joueur rouge a une carte de plus dans le groupe et gagne donc le prix de 3 ducats. Dans le deuxième couloir, le joueur bleu gagne (3 points à 1) et reçoit le prix de 3 ducats. Le joueur rouge gagne le troisième couloir (6 points à 5 points) et reçoit le prix de 3 ducats.

